

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

UMN adalah salah satu kampus Multimedia yang ikut menjalankan program PRO-STEP pada mahasiswanya. Program *PRO-STEP (Professional Skill Enhancement Program)* sendiri adalah salah satu program yang diperkenalkan untuk memberikan kesempatan dan mengembangkan kompetensi mahasiswa di luar perkuliahan (David Yohanes Ramanday, 2025). Program *PRO-STEP* ini terdiri dari berbagai kegiatan, mulai dari program *entrepreneurship*, magang, hingga *Road to Champion*.

Program *Road to Champion*, atau disebut juga *Project Independen (PI)* adalah sebuah program dimana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengalami pengalaman tentang bagaimana cara membuat film pendek yang nantinya akan didistribusikan ke festival-festival film yang sedang berjalan (Justin Gouw, 2025). Program ini dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa UMN yang berada di prodi film dengan 3 jenis media, yaitu film, *hybrid*, ataupun animasi di semester 6. Untuk ikut dalam program ini, para mahasiswa yang berpartisipasi harus melakukan *pitching* kepada para dosen yang terlibat dalam program ini.

Dalam proyek ini, penulis dan *Silkwing Studio* setuju untuk mengangkat cerita *Omang Si Kelomang*, yaitu sebuah kisah mengenai seekor kelomang. Cerita ini terinspirasi dari masa kecil penulis dan anggota lain yang sering melihat penjual kelomang di pasar dan depan sekolah. Kisah ini diperlihatkan melalui *POV* kelomang, yang memperlihatkan bagaimana manusia merawat kelomang pada umumnya tanpa pengetahuan lebih lanjut mengenai cara memelihara hewan tersebut dengan benar.

Pada proyek ini, penulis berkesempatan untuk menjadi *editor* atau *compositor* animasi pendek *Omang Si Kelomang*. *Compositing* sendiri adalah sebuah teknik untuk menciptakan suatu hasil yang harmoni dan menyatu dari berbagai jenis elemen visual (Hollymotion (2024)). *Compositor* sendiri adalah orang yang

melakukan kegiatan tersebut untuk menciptakan suatu *shot* final atau produksi akhir dari animasi dan *background* yang telah dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran *compositor* dalam produksi film animasi 2D *Omang si Kelomang*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis mengikuti program *PRO-STEP Road to Champion* ini adalah agar penulis dapat berkembang, baik secara *skill*, ataupun pengalaman. Bersama dengan *Silkwing Studio*, penulis dan tim membagikan semangat yang sama untuk mencapai hasil yang maksimal dengan berpartisipasi dalam program *Road to Champion* ini. Dengan mengikuti program *Road to Champion* ini, penulis yakin dapat mengembangkan *skill editing* dan *compositing* pada animasi yang kemudian dapat diterapkan di dunia kerja. Selain itu, proyek ini juga membantu penulis untuk menyelesaikan SKS yang masih dibutuhkan pada semester ini, sehingga melalui kesempatan ini penulis dapat berkembang sembari melanjutkan kuliah. Melalui proyek ini, penulis juga mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai festival dan cara berpartisipasi di dalamnya.

1.4. Manfaat

Melalui karya ini, penulis dan anggota *Silkwing Studio* berharap agar dapat berkembang bersama, baik dari segi pengetahuan maupun *skill*. Tidak hanya itu, penulis dan tim juga berharap agar dapat membanggakan dan mengharumkan nama Tanah Air melalui animasi pendek ini. Penulis juga berharap dengan adanya animasi ini, masyarakat menjadi memikirkan hewan-hewan yang dijual sebelum akhirnya dibeli dan dirawat.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proses perencanaan dan pembentukan *production house Silkwing Studio* sudah dimulai sejak November, dimana anggota inti masih berjumlah 3 orang. Kemudian,

setelah mendapat pendalaman materi di tanggal 3 November 2025, anggota *Silkwing* giat mencari anggota lainnya, sehingga anggota *Silkwing* berjumlah 7 orang seperti saat ini. Setelah berdiskusi mengenai cerita dan *job role*, seluruh anggota melakukan *pitching* dalam bentuk rekaman video, yang kemudian dikirimkan bersamaan dengan proposal kepada dosen-dosen yang bersangkutan sebagai aset-aset yang diperlukan untuk pendaftaran program *Road to Champion*.

Pelaksanaan *pitching* kepada para dosen tentunya tidak mudah. *Pitching* dilakukan beberapa kali, mulai dari pengarahannya dan pemberian saran seminggu setelah video *pitching* pertama dikirimkan. Seluruh anggota kemudian berdiskusi dan menyesuaikan saran dengan dosen, kemudian dilakukan *pitching* selanjutnya, yaitu pada tanggal 6 Januari 2026. Pada *pitching* kali ini, dosen masih merasa adanya kejanggalan dalam cerita, sehingga memberikan kesempatan lagi kepada *Silkwing Studio* untuk mematangkan cerita. Seluruh anggota *Silkwing Studio* kemudian berdiskusi dan melakukan *pitching* terakhir kepada para dosen, yang kemudian diterima untuk lanjut ke program *PRO-STEP Road to Champion*.

Pelaksanaan proyek *PRO-STEP Road to Champion* ini dimulai selama 6 bulan, atau 1 semester dengan sistem kerja *WFH*, yaitu kerja secara *online*, yang dimulai sejak tanggal 6 Februari 2026. Berikut adalah uraian *timeline* dari proyek ini :

1. Tahap Development

Pada tahap ini, konsep dan cerita masih dalam masa pematangan. *Storyboard*, *script*, *character design*, *environment concept*, dan *animation layout* didiskusikan dan dirancang sehingga lebih siap saat *pitching* ke dosen. Semua elemen tersebut kemudian dimasukkan ke dalam sebuah *Pitch Deck*, kemudian dipresentasikan kepada dosen pembimbing selama 4 minggu (Februari).

2. Tahap Production

Pada tahap produksi, para animator yang bertugas membuat *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring* sudah mulai memberikan *progress*. Di saat yang bersamaan, *environment artist* juga sudah mulai membuat background, yang digunakan oleh para animator sebagai *guide* mereka dalam membuat animasi sesuai

dengan posisi yang ada di *storyboard*. Tahap ini dimulai dari minggu ke 5 hingga 10 (Maret-April).

3. Tahap *Post-Production*

Pada tahap pasca produksi, animasi diharapkan selesai di minggu ke 11, dan proses *compositing* dimulai. Animasi dan *background* yang telah di produksi di gabungkan (*compile*), kemudian di *edit* dan ditambahkan suara sehingga menyatu satu sama lainnya menjadi sebuah animasi pendek *final*. Tahap ini dimulai dari minggu ke 11 hingga UAS (Mei-Juni)

4. Tahap *Distribution*

Tahap distribusi adalah tahap dimana animasi yang sudah selesai dibuat dikirim ke festival-festival film yang dituju. Melalui produser, animasi yang dibuat oleh tim akan didistribusikan di bulan Juli.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengerjaan animasi diselesaikan dalam 5 bulan, dengan 1 bulan untuk pendistribusian.

